

Septembre  
Octobre  
1990

# PIXZEL

N°1

QUE CEUX QUI AIMENT LA MICRO ME LISENT.

## EDITO :

De tous temps l'homme, dans sa quête éperdue mais non moins justifiée du savoir sous quelque forme que ce soit, s'est trouvé confronté à un flux d'avis divergents dont la société tente depuis l'aube de l'humanité de masquer l'apparence pour le moins subjective. Néanmoins, l'abnégation et la dévotion de certaines personnes, qui pourraient apparaître à certains comme l'esquisse d'une hypocrisie dissimulée ne doivent être entendues que comme une volonté quasi-générale de la rédaction de vous soumettre à son désir louable de vous initier à notre conception de l'univers informatique. En outre, ce journal ne doit pas être appréhendé comme un manuel scolaire dont nous serions les instigateurs; il s'agit plutôt d'un échange inter-élève mais en aucune façon d'un cours.

## Les freezers se dechainent !!!

voir page 3

## SOMMAIRE :

|                        |   |
|------------------------|---|
| EDITO                  | 1 |
| SOMMAIRE               | 1 |
| PRESENTATION           | 1 |
| COURRIER               | 2 |
| TEST ROTOX             | 2 |
| CONCOURS DEMOS         | 2 |
| ABONNEMENT             | 3 |
| FREE BOOT ST           | 3 |
| FREEZERS               | 3 |
| PETITES ANNONCES       | 3 |
| COMMENT... AMSTRAD (1) | 4 |
| ADRESSES               | 4 |
| 6128+                  | 5 |
| AMOS                   | 5 |
| SOUNDTRACKER           | 5 |
| MATH                   | 5 |
| TRUCS & ASTUCES        | 6 |
| A NE PAS LIRE          | 7 |
| LE CPC                 | 7 |

## PRESENTATION (DU BOIS) :

Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, bonjour. Après un titre classique, un sous-titre débile et un édito plus "musclé", vient le tour de la présentation.

Qui sommes nous ? C'est une très bonne question, à laquelle nous allons répondre rapidement. Tout d'abord le chef, véritable organisateur de tout le fanzine : Il est respecté, adoré, vénéré de tous (ou presque). C'est à lui que nous devons notre gloire, sans lui nos articles si bons soient-ils sombreraient dans la méconnaissance totale qui de nos jours est

de plus en plus rependue parmi l'espèce humaine, c'est à dire l'homme. Bref, un CHEF comme on n'en fait pas deux.

Tauishka, spécialiste de l'Atari et du CPC. Particulièrement surveillé par le chef, heu pardon, CHEF. En effet, il s'y prend toujours au dernier moment pour faire ses articles.

Raft travaille sur les trois A. Le personnage le plus important après le CHEF. Roi de la bidouille et du CPC.

Salut et on compte sur vous !

## Courrier :

CPC

Les lecteurs étant pour l'instant trop peu nombreux, nous répondrons à quelques questions que l'on nous a posées.

**Je voudrais savoir comment mettre des vies infinies dans les logiciels de jeux. Je sais déjà en mettre 255 mais pas plus. pouvez-vous m'aider ?**

C'est une bonne question qui mérite une bonne réponse. Bon, en général, une fois que tu as trouvé l'endroit où sont initialisées les vies, par exemple LD A,5 (3E 05 en code machine) tu regardes à quelle adresse est rangé ce nombre de vie, par exemple en &8000. C'est-à-dire que peu après tu dois voir une instruction du type LD (&8000),A ce qui veut dire qu'on met le contenu de A qui vaut 5 à l'adresse &8000. O.K. ?

Maintenant, regardes à quel endroit on se sert de cette adresse dans le programme. Pour cela tu fais une recherche en hexa de &8000. Quand tu as trouvé regardes ce que le programme fait de cette adresse. Si il recharge le contenu de l'adresse &8000 pour le placer dans A et qu'ensuite il décrémente A (DEC A) puis le replace en &8000, il est probable que tu sois à l'endroit où le jeu t'enlève une vie pour avoir perdu (Hou, le nul !) et donc tu fais sauter cette décrémente en remplaçant le 3D par 00. Notes bien l'adresse ça risque de planter !

Evidement c'est la méthode logique mais souvent d'autres problèmes interviennent. Par exemple un programme peut très bien ne pas rappeler l'adresse où il a rangé ses vies (l'auteur s'amuse à appeler l'adresse &7FFF+1, marrant n'est il pas ?). Bon, surtout ne te décourages pas, et ce n'est pas parce que ça bug que ce n'est pas la bonne adresse. Bye !

Raft

Bon, heu, à chaque fois que je lis une revue informatique y a plein de mots que je ne comprends pas. Alors j'espère que tu peux m'aider. Qu'est ce que : Octet, bit, pascal, data, format, assembleur, lecteur, fanzine, bug...

Je tiens à signaler à nos lecteurs que cette personne possède son CPC depuis 1 an.

D'abord, tous les mots jusqu'à lecteur sont définis dans le manuel de l'utilisateur. Pour les autres, fanzine, c'est un journal comme le notre. Bug, c'est une erreur dans le programme.

En fait cette question ma paru nulle et m'a fait rire, mais il y a un début à tout.

Tauishka

## CONCOURS

Ça vous dirait d'être abonné(e) gratuitement à notre super Fanz ? Oui, alors envoyez nous vos plus belles demos (Rubrique Concours Demos) sur disquette ou cassette (little CPC). Les 5 meilleures seront récompensées !

La rédac.

## ROTOX

Bon, encore un petit jeu marrant qui se déroule sur des plates-formes dans l'espace. L'originalité vient du fait que le jeu est vu de dessus. C'est le décors qui se déplace contrairement aux jeux habituels. Ce détail ajouté aux bons bruitages créent un effet angoissant.

|              |        |
|--------------|--------|
| GRAPHISME    | : 73 % |
| BRUITAGE     | : 92 % |
| MUSIQUE      | : /    |
| ANIMATION    | : 82 % |
| AQUECESTNOUS | : 98 % |
| TOTAL        | : 86 % |

TAUSHKA & RAFT

### FREE BOOT maison : ( STF & STE )

Pour transformer une disquette double face en deux disquettes simple face, procurez-vous un trombone et faites contact entre les bornes 2 et 7 de la prise pour un deuxième lecteur. Ainsi branché, vous utilisez la deuxième face comme une disquette simple face. Le mieux est de se procurer un interrupteur afin de ne pas avoir à brancher votre trombone à chaque fois que vous voulez utiliser votre deuxième face. Evidemment ça ne marche que sur un lecteur double face. Mais quel est l'intérêt de ce montage ?  
A suivre

Raft

### PETITES ANNONCES :

- Vends AMSTRAD mances de votre AM-6128 TBE + dises + STAD" 1500 Francs. livres 3000 francs. Tel. : s'adresser à la rédaction 35-30-01-74

- Cherche second lecteur pour AMIGA. Tel. : 35-30-10-96

- Vends circuit voiture TBE 100 Francs Tel. : 35-30-01-74

- Vend pour AMSTRAD livre "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les perfor-

La rédaction tient à vous signaler que les PA sont gratuites pour l'istant. Alors, profitez-en. Nous

## L'AMIGA se Freeze !!!

Depuis peu de temps sont sorties en Angleterre deux petites cartes très intéressantes.

La première à être commercialisée fut la Nordic Power de chez Data & Electronics, puis vint l'Action Replay éditée par Datel Electronics.

Les deux pubs anglaises les décrivent avec sensiblement les memes options.

NORDIC :

- Super freezer
- Sauvegarde
- Moniteur désassembleur
- Répiqueur d'images et utilitaire graphique

- Scanner sonore
- Slow mode
- Création de Show graphique
- Recherche automatique des vies infinies
- Cruncher

#### ACTION REPLAY

- Sauvegarde mémoire
- Recherche vies, munitions...
- Editeur de sprites
- Détecteur de virus
- Rippage d'images et de samples.
- Mode ralenti
- Redémarrage d'un programme sauvé
- Report d'état (Fast ram, chip ram, drive, ram-disk...)
- Moniteur assembleur

Les deux interfaces se ressemblent beaucoup et c'est à l'utilisation qu'elles se distinguent.

Pour le Freezeage et sauvegarde, l'Action replay offre moins de fonctions de sauvegarde mais fonctionne du premier coup contrairement à la Nordic qui nécessite plusieurs essais pour arriver à ses fins.

En ce qui concerne le son, les méthodes sont différentes. L'Action replay attrape le son qui est passé juste avant que vous appuyez sur le bouton. Alors que la Nordic

recherche les sons en mémoire. A la longue cette dernière devient plus facile à utiliser car l'Action nécessite d'être rapide sur le bouton.

En ce qui concerne le désassembleur l'Action Replay possède des commandes encore plus puissantes que celles de la Nordic.

En résumé la Nordic est plus stricte, et l'Action plus facile à utiliser surtout pour la manipulation de sprites. L'Action ne sauvegarde que sur un format personnel et il est obligatoire pour l'utilisation personnelle de les transférer en format Dos.

Mais ce format permet de stocker 3 programmes sur une disquette, de les relire rapidement même sans l'interface ! Et si je vous dis que l'Action est moins chère et à un meilleur look (?), c'est à vous de faire le choix.

Vous pouvez vous procurer la Nordic Power en France pour le prix de 875 francs. Elle est distribuée par Bus + 41, rue Barrault 75013 PARIS  
Tel : 45.80.05.88 ou en Angleterre pour 700 francs.

L'Action 59.99 livres à: Datel Electronics Ltd. Govan Rd., Fenton industrial Estate, Fenton, Stoke-on-trent, ST4 2RS, England  
Raft.

### ABONNEMENT

- OUI, je m'abonne pour un an à votre minable fanzine
- OUI, je m'abonne pour deux ans ( 1 an + 1 an )
- NON, ça ne m'intéresse pas mais l'imbécile que je suis vous renvoie ce coupon ( Rempli ! )

Ce coupon est à retourner avec les sous à la rédaction, au service abonnement.

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TARIF 1 AN : 25 F (40 F Port compris)

2 Ans : 45 F (75F Port compris)

PAIEMENT LIQUIDE

PAIEMENT TIMBRES

## COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD ?

Non, cet article n'est pas un cours qui vous permettrait de maîtriser parfaitement votre AMSTRAD. Le titre ne vous dit rien ? Vraiment rien ? Bande d'ignorants, c'est le titre de l'ouvrage publié chez les éditions WEKA. Bon, puisque vous ne connaissez pas, je vais vous le faire découvrir.

Cet ouvrage se présente sous forme de 3 gros classeurs. Dans ces classeurs, plusieurs parties qui traitent de tout l'AMSTRAD. Ces parties sont au nombre de 13 réparties dans les 3 tomes bien entendu. Commençons par le premier tome.

Le tome 1 comporte 4 parties. La première est la présentation générale de l'ouvrage. On y trouve une présentation des 3 classeurs, un glossaire et un index. La seconde partie est intitulée Conception matérielle des CPC. Elle décrit tout le CPC : circuits, la ROM, la RAM, schéma des cartes mères des CPC, la liste des composants ( au cas où vous voudriez vous en construire un deuxième), différences de conception des CPC, les circuits intégrés spécialisés, le contrôleur d'écran CTRC et VGA avec un schéma, les circuits sonores, l'interface parallèle PIO 8255A, le contrôleur de disque, les circuits intégrés standards (linéaires, digitaux) schémas compris et pour finir l'horloge interne. Tout, absolument tout le CPC en pièces détachées. De quoi en produire pour les revendre (ben quoi chef, c'est vrai avec tout ça, on pourrait... Non frappez pas). La troisième partie est consacrée au système d'exploitation des 664 et 6128. On y retrouve une introduction au DOS, les mots clés et utilisation de l'AMDOS et leur liste alphabétique, le système CP/M 2.2 (définitions, utilisations, mots clés et utilisation...), le CP/M+ (je ne recopie pas la parenthèse précédente). La quatrième partie est

strictement réservée aux langages du CPC. Premier langage, bien sur, le locomotive BASIC. Dans ce chapitre, tous les mots clés y sont clairement définis et expliqués. Des petits exemples sous forme de programmes vous montrent leur utilité et vous aident à mieux comprendre leur sens. Second langage l'assembleur Z80, le plus difficile des langages CPC. Là aussi, chaque mot clé y est clairement défini et expliqué avec bien entendu des petits programmes exemples. On vous a auparavant expliqué le mode adressage en assembleur Z80 afin de comprendre un peu mieux ce langage. Troisième langage, le DR LOGO. Et là, surprise, vous n'avez en face de vous que 2 pages. Et oui, pour le reste, il faut attendre de recevoir les compléments 2 et 3 (je suis bien renseigné hein ?). Un peu de patience ou alors lisez la suite de mon article. En fait, le plan est le même que pour les autres langages, c'est-à-dire introduction et liste des mots clés avec exemples.

Voilà, c'est tout pour le tome 1. Je vous parlerais des autres tomes dans le prochain numéro parce que le chef trouve que je prends beaucoup de place et qu'on discute pas les ordres du chef sinon les coups de matraque sur la tronche, ça pleut et ça fait mal. Salut et au plaisir de se revoir dans le numéro 2 de PIXZEL.

Tauishka

---

VOTRE CORRESPONDANCE  
EST A RETOURNER AUX  
ADRESSES SUIVANTES :

SERVICE ABONNEMENT ET EXPEDITION :

SERVICE COURRIER, CONCOURS, PA, AUTRE:

## DELIRANT ! LE NOUVEL AMSTRAD EST ARRIVE.

En voyant évoluer le marché de l'informatique, AMSTRAD, qui n'avait pas innové depuis longtemps, se vit dans l'obligation de sortir un nouveau CPC à l'image ATARI et AMIGA. Il s'appelle 6128+. Quoi de neuf docteur ? Et bien ce nouveau CPC a subi d'énormes transformations pour ressembler à l'AMIGA (lecteur sur le coté, couleur grise et blanche pour le clavier et l'écran). Voilà, ça a la couleur, la tronche, la forme de l'AMIGA, mais c'est un AMSTRAD 6128 meme pas amélioré. Le plus, c'est le port cartouche (sur le coté gauche) qui transforme un ordinateur en console de jeu. Attention, on ne rigole pas chez AMSTRAD, il est meme compatible avec l'ancien CPC !

Eh les mecs de chez AMSTRAD, pourquoi essayer de faire du neuf avec du vieux. Ne vaut-il mieux pas passer du temps à élaborer un super ordinateur plutot que d'en perdre. Nous espérons que les "chercheurs" d'AMSTRAD vont nous sortir autre chose (un 16-32 please et pas un 8 bits). Armons nous de patience (4 ans pour le 6128+, c'est un peu beaucoup). AMSTRAD à suivre...

Tauishka & Raft

Les Ataristes sont contents. Sound Tracker, un programme de musique faisant référence sur Amiga vient de sortir sur ST. Le programme surpréna par sa qualité musicale. De plus il fonctionne parfaitement sur STF, on se demande pourquoi il a fallu attendre si longtemps ce programme ne faisant pas appel aux nouvelles possibilités du STE. Sound Tracker surpréna donc, surtout sur STF. Je vois d'ici des Ataristes pensant "Paf! Prend ça l'Amiga", j'ai même entendu "l'Atari est aussi bien que l'Amiga". Je tiens à rectifier tout de même : Il est vrai que Sound Tracker est une prouesse sur STF, mais il existe tout de même un souffle sur les échantillons longs et aigus qui n'existe pas sur Amiga. Les deux ordinateurs ont des possibilités différentes, sachons reconnaître leurs mérites plutot que de cacher leurs défauts. Au prochain numero un test comparatif des deux machines.

Raft.

## ON SE LEVE STOS POUR AMOS

Ça y est le basic STOS de l'Atari vient d'être adapté sur Amiga!

Cet utilitaire est un langage servant à la création de jeux. Il n'existe pour l'instant qu'en version anglaise. ce programme permet donc de donner libre cours à votre imagination car possède des fonctions d'animation intégrées. Ainsi le déplacement des sprites, les scrollings ne posent plus de difficulté. AMOS est compatible avec le STOS et donc on peut immédiatement utiliser les programmes écrits pour l'Atari. AMOS utilise les fauultés propres à l'Amiga comme la possibilité de jouer du soundtracker sous interruptions, l'utilisation du mode HAM, ou par exemple agir directement sur le Copper.

Vous pouvez le commander en Angleterre pour le prix de 49,99 livres + 2 pour le port. Au fait vous voulez peut être l'adresse?

Database Direct, FREEPOST, Ellesmere Port, South Wirral L65 3EB.

ou par carte bancaire au: 051-357 1275 Raft.

## ALLEZ LES MATHS !!!

C' est en relisant d'anciens numeros de 100% que l'idée de cette rubrique m'est venue. Si certain pensent que la recherche de nombres premiers est un problème "matheux" et qu'il ne vaut pas la peine de s'y intéresser Pizxel relève le défi (qui n'est pas bien haut d'ailleurs). Loin de moi l'idée de critiquer 100 pour 100, qui est à mes yeux le meilleur journal pour CPC.

Un nombre est premier quand il n'est divisible que par 1 ou lui même, O.K. Il suffit alors de diviser un nombre par ceux qui sont en dessous et de regarder si le résultat est à un moment un nombre entier.

Si le langage que vous utilisez possède une instruction qui teste si un nombre est entier, alors remplacer le test dans la ligne 30, sinon on est obligé de ruser. On retranche le nombre trouvé avec ce même nombre arrondi et on regarde si le résultat est 0. Le programme suivant tourne sur CPC et est facilement adaptable à d'autre basic. Attention certains langages demandent une programmation plus rigoureuse (initialisation des variables, pas de sortie de boucles...), mais le principe reste le même.

```
10 n=n+1
20 for i=2 to n-1 ' pour 1,2,3 le prog va directe en
50
30 if (n/i)-int(n/i)=0 then goto 10
40 next i
50 print n;
60 goto 10
```

Bon, la prochaine fois on verra comment décomposer un nombre en nombres premiers, réfléchissez-y et envoyez vos programmes, les meilleurs seront récompensés ! Raft.

## PLAYER MANAGER : TRUCS POUR REUSSIR ET CONSEILS D'UN PRO DU FOOTBALL.

Salut, ça va ? Tant mieux pour vous, parce que moi je viens de me faire engueuler par le chef. J'ai perdu mon article qui devait paraître à cette place et comme je ne l'ai pas remplacé, convocation au bureau du chef. Je ne vous dis pas que le tirage se fait demain et que la rédaction ferme les portes dans 3/4 d'heure !

Bon, pas de panique, je vais vous parler de Player Manager, c'est-à-dire vous donner des conseils pour devenir un excellent manager. Tout d'abord, consultez l'équipe. Là, vous regardez votre effectif. Un conseil, ne gardez pas un joueur lent mais bon techniquement. Pourquoi ? Parce que, dans ce jeu, c'est essentiellement la vitesse qui compte. En effet, vous affrontez parfois certaines équipes qui ont une habilité faible, voir nulle et qui vous battent 4-0. C'est tout simplement parce que elle est très rapide. Il est donc préférable de garder un jeune joueur dont l'habilité est moyenne ou peu élevée mais dont la rapidité est forte. Evitez de garder trop longtemps les vieux joueurs car ceux-ci perdent leur vitesse rapidement sauf pour quelques-uns (j'ai par exemple un joueur de 39 ans dont la vitesse est de 192, et qui marque beaucoup de buts). Autre conseil, faites jouer un jeune à votre place pour commencer. Si l'équipe a de bons résultats, jouez comme remplaçant, sinon prenez la place de titulaire.

Pour renouveler les contrats, attendez les derniers matchs, car il est dommage de garder un joueur 4 ans alors que vous en avez acheté un meilleur. Si un joueur vous demande un transfert, transferez le même s'il est très bon, son moral sera excellent.

"Hé, TAUSHKA, grouillez vous, il ne vous reste plus qu'une demi-heure. N'oubliez pas : pas d'article convenable, c'est la porte.". Excusez moi, c'est le chef qui vient m'emmer.. Aie, tapez pas chef, je n'ai

rien dit, laissez moi répondre au téléphone, je.. Ouille... D'accord, rendez à ma place.

Alors, oui, heu, je disais ? Voilà, continuons. En ce qui concerne les transferts, j'ai trouvé un astuce pour découvrir les bons joueurs : Avant chaque match, consultez le marché des transferts et prenez les noms des joueurs libres du club que vous allez rencontrer. Ensuite, lorsque vous passerez à l'option jour du match, repérez les joueurs que vous avez notés et regardez leur habilité. Ainsi, vous évitez de faire un mauvais choix. Bien sur, les équipes que vous ne rencontrez pas peuvent avoir des joueurs intéressants et vous ne connaîtrez pas leur niveau. Et pour finir, un dernier conseil : les entraînements supplémentaires trop fréquents font baisser le moral, les pauses permettent aux joueurs de remonter leur moral mais leur progression stagne.

"Qu'est-ce que vous en pensez chef ? Oui, le foot et vous, ce n'est pas le grand amour."

"Mon petit Tauishka, votre article à l'air sérieux et clair (chose rare de votre part), c'est publiable. Attendez, votre ancien article, vous l'avez oublié chez votre petite amie, allez le chercher rapidement."

"Mais chef, on ferme dans 1/4 d'heure, je n'est pas le temps de faire l'aller et le retour."

"Débrouillez-vous, exécution !"

Si je vous dit que j'ai réussi, vous ne me croirez pas, alors demandez à Raft, lui il vous le certifiera, j'ai cassé son bel AMIGA dans ma course contre la montre. Il est tout content Raft, et le chef encore plus, parce que c'était le seul AMIGA de la rédaction. Et en plus, l'infirmière vient de prendre ses congés (avec le travail qu'elle a, c'est normal), la pharmacie est presque vide mais je ne suis pas viré.

TAUSHKA

## A NE PAS LIRE

T : Alors quoi, vous êtes encore là ? Vous n'avez pas lu le titre ?

R : Ouais c'est vrai quoi !

T : Vous tenez vraiment à lire cet article ?

R : Même en les provenant les gens se font avoir !

T : Ouais t'as raison.

R : Nous profitons de cet espace pour vous informer que vous pouvez nous envoyer des articles traitants de ce que vous voulez, dans la limite du raisonnable.

T : Le chef ne veut pas de cette rubrique, mais on la fait quand même, bien que l'infirmière soit en vacances.

R & T : A la prochaine.

Ça y est le premier numéro de PIXZEL est presque terminé. Dans le numéro 2 je continuerais l'initiation CPC en parlant des vecteurs et de la mémoire écran. Des applications ? Oui, vous trouverez dans le prochain numéro de ce beau Fanzine bimestriel, un article sur les sprites avec listings assembleurs sources commentés. Et allez, parce que c'est vous, je parlerais de détournement de vecteurs. J'espère recevoir beaucoup de courrier, alors même si vous n'avez rien à demander écrivez nous pour nous dire bonjour. Si vous avez de petits programmes marrants, ou que vous savez comment faire des programmes superbes pensez aux autres, et envoyez nous des articles.

Pour vous procurer un numéro de PIXZEL écrivez nous en précisant votre adresse et le numéro que vous désirez. Le fanzine coûte 4,60 francs plus 2,70 francs pour le port.

Raft.

## AMSRAD CPC, COMMENT ÇA MARCHE ?

Salut, aujourd'hui on va parler du CPC. Beaucoup l'utilisent pour faire pan-pan sur les canards armés venant de l'espace, et se foutent de savoir comment leur machine travaille. Heureusement pas tous et là, j'arrive (tatata!). Tout d'abord un peu de vocabulaire : Un Bit (c'est du rosbief, ceux qui veulent la traduction m'écrivent) est la plus petite chose pouvant être traitée par un ordinateur. C'est une petite case contenant un 1 ou un 0. Quand on regroupe huit bits on obtient un Octet (à non ça c'est Français, en Anglais c'est un Byte, j'espère que vous savez nager !). Et quand un microprocesseur est capable de traiter des informations sur des Octets on dit de lui, le micro, que c'est un huit bits. Dites que l'informatique n'est pas logique ! Tout ça pour vous dire que le CPC est muni d'un microprocesseur Z80 qui est un huit bits. Je n'ais pas la place ici de parler de conversions hexa, décimale, binaire, mais si vraiment vous ne connaissez pas, ou n'avez pas de bouquins traitants de ce sujet au com-

bien intéressant alors écrivez moi, je ferais un article au prochain numéro, sinon cela voudra dire que tout le monde connaît et je ne reviendrais pas la dessus. Le CPC tourne à 4 Mhz (Million de cycles par seconde). À côté du Z80 se trouvent d'autres circuits, un des plus importants est le Gate Array, le Gai tarré comme dirait St Eude, c'est lui qui s'occupe du mode écran, des couleurs, etc. Le CRTC 6845 l'aide à gérer les signaux vidéos. Pour les sons le PSG AY3-8912 est là, et fait résonner à nos oreilles sa douce zicmu. Et enfin le PPI 8255 s'occupe essentiellement des entrées/sorties. Quoi ? Qu'est ce que c'est, heu, si j'avais dit Joystick ça va mieux ?

Mais notre Amstrad ne serait rien sans mémoire, d'ailleurs l'homme peut il vivre sans le souvenir du passé, c'est un autre problème... Le CPC possède donc 64 ko de mémoire vives (RAM) et 32 de mémoire morte (ROM), snif, larm...

"Eh, laut, y sait meume pas que le 6128 existe...". Qui a dit ça ? Je parle de la mémoire directement accessible, je sais

bien que le 6128 à 128 ko ! J'en vois qui se disent "j'comprend rien", c'est normal, y a rien à comprendre, pour l'instant je vous balance tout comme ça, c'est pour vous donner un aperçu de la structure du CPC. Et ces 64 ko on les utilise comme on veut ? Et non ce serait trop simple. La mémoire est découpée en plusieurs parties. Tout d'abord il faut savoir que cette mémoire est formée par 65535 octets, qui sont comme des cases ou l'on range des nombres compris entre 0 et 255, chaque case porte un numéro qui sert à les reconnaître, ce nombre s'appelle l' "adresse". Ok ! A l'allumage, la mémoire est structurée comme suit :

- de 0 à 16f, pas touche c'est réservé au système
- de 16f à ab7f, vous pouvez y aller, c'est à vous
- de ab7f à c000 se trouvent les vecteurs.
- de c000 à ffff c'est la mémoire écran.

Cette série d'articles n'a pour but que de vous informer, l'application sera faite séparément. A la prochaine !  
Raft.